Ausrüstungsplätze für Tiere

Da es viele Arten von Tiergefährten und Vertrauten gibt, fällt es oft schwer zu bestimmen, welche Arten magischer Gegenstände bestimmte Kreaturen benutzen können. Tragbare Wundersame Gegenstände passen sich von der Größe her in der Regel ihren Trägern an, doch manchmal mag es passieren, dass eine Kreatur gar nicht über die erforderlichen Gliedmaßen oder Körperteile verfügt, um einen Gegenstand tragen zu können.

Die folgende Tabelle unterteilt alle gegenwärtig verfügbaren Tiergefährten und Vertraute in generelle Kategorien nach Körperbau und welche Ausrüstungsplätze für magische Gegenstände ihnen verfügbar sind. Sollte ein Tiergefährte oder Vertrauter in dieser Liste nicht enthalten sein, dann orientiere dich an dem Tier, welches ihm vom Körperbau her am nächsten kommt.

Sollte einem Ausrüstungsplatz der Eintrag (Sattel) oder (Hufeisen) folgen, bedeutet dies, dass Kreaturen dieser Art in diesem Ausrüstungsplatz nur magische Gegenstände tragen können, bei denen es sich um Sättel oder Hufeisen handelt (ein vierbeiniges Huftier könnte z.B. einen *Sattel des Himmelsstroms* tragen, nicht aber einen *Zwergengürtel*).

Körperbaukategorien, welche mit einem Sternchen (*) versehen sind, bezeichnen Kreaturen, die in der Lage sind, einen Gegenstand zu ergreifen und in Klauen, Pfoten oder Händen zu halten (Waffen, Zauberzepter, Zauberstecken und Zauberstäbe eingeschlossen); sie können ihn aber nicht zwangsläufig auch benutzen (der SL hat das letzte Wort) und erleiden die üblichen Mali für den ungeübten Einsatz.

Bestimmte Tiere könnten imstande sein, unterschiedliche Arten von Gegenständen zu tragen, wie es in ihren ursprünglichen Spielwerten beschrieben wird. Eine Komplettliste an Vertrauten und der entsprechenden Quellenbände findest du auf Seite 10. Die Spielwerte von Tiergefährten, deren Bezeichnung zwei Sternchen (**) folgen, findest du in diesem Band, alle anderen im *Grundregelwerk*. Hinsichtlich Tiergefährten und Vertrauten aus anderen Quellen kannst du die Informationen in dieser Tabelle als Richtlinien nutzen. Ferner kann ein SL diese Tabelle als Richtlinie verwenden, welche Arten magischer Ausrüstungsgegenstände nichthumanoide Monster tragen können.

Körperbau	Ausrüstungsplätze	Tiergefährten	Vertraute
Echse	Augen, Brust, Gürtel (Sattel), Hals, Rüstung, Stirn	Alligator, Krokodil, Dinosaurier (Ankylosaurus[MHB], Brachiosaurus[MHB], Dimetrodon[MHB III], Stegosaurus[MHB]), Riesenchamäleon[MHB III], Riesengecko[MHB III], Urzeittier (Megalania[MHB III]), Waran[MHB]	Eidechse, Meerechse, Zwergkaiman
Fisch	Augen, Brust (Sattel), Gürtel	Delphin[MHB], Dinosaurier (Tylosaurus[MHB II]), Hai, Mantarochen[MHB II], Schwertwal[MHB], Stachelrochen[MHB II], Walross**	Robbe
Schlange	Augen, Gürtel, Stirn	Knochenhecht[MHB II], Riesenbiutegel[ABR], Riesenmuräne[MHB], Riesenschnecke[ABR], Urzeittier (Basilosaurus[MHB III]), Würgeschlange, Zitteraal[3]	Seekrait, Viper
Ungeziefer	Augen, Gürtel	Oktopus[MHB], Riesenkäfer[ABR], Riesenkrabbe[ABR], Riesenskorpion[ABR], Riesenspinne[ABR], Riesentausendfüßler[ABR], Tintenfisch[1]	Blaugeringelter Oktopus, Grünstachelskorpion, Königskrabbe, Riesenassel, Tausendfüßler (gemeiner)
Vier-/Sechsbeiner (Füße)	Augen, Brust, Gürtel (Sattel), Hals, Handgelenk, Rüstung, Schultern, Stirn	Mammut[MHB], Mastodon[MHB], Nashorn[MHB],Riesenameise[ABR], Riesengottesanbeterin[ABR], Riesenwespe[ABR], Urzeittier (Arsinoitherium[MHB II], Baluchitherium[MHB III], Megatherium[MHB II])	
Vierbeiner (Hufe)	Augen, Brust, Füße (Hufeisen), Gürtel (Sattel), Hals, Handgelenk, Kopf, Rüstung, Schultern, Stirn	Antilope[MHB III], Aurochse[MHB], Bison[MHB], Büffel[MHB], Elch[MHB III], Grauelch**, Lama**, Pferd, Pony, Urzeittier (Megaloceros[MHB II]), Wildschwein, Ziegenbock[MHB II]	Schwein, Ziege
Vierbeiner (Klauen/Pfoten)	Augen, Brust, Gürtel (Sattel), Hals, Handgelenk, Rüstung, Schultern, Stirn	Bär, Beutelwolf[MHB III], Dachs, Gepard, Goblinhund[MHB], Hund, Hyäne[MHB], Leopard, Löwe, Panda**, Riesenwiesel[MHB IV], Schreckensratte[MHB], Tiger, Vielfraß, Wolf	Eichhörnchen, Eselsratte, Flughörnchen, Fuchs, Igel, Katze, Otter, Ratte, Schnabeltier, Stinktier, Waschbär, Wiesel
Vierbeiner (Plattleibig)	Augen, Hals, Handgelenk, Rüstung, Schultern, Stirn	Dinosaurier (Eelasmosaurus[MHB]), Riesenfrosch[MHB], Riesenschnappschildkröte[MHB II], Urzeittier (Archelon[MHB III], Glyptodon[MHB II])	Kröte, Schildkröte, Schnappschildkröte
Vogel*	Augen, Brust, Handgelenk, Gürtel, Hals, Ring, Rüstung, Stirn	Adler, Axtschnabel[MHB III], Dimorphodon[MHB IV], Dinosaurier (Pteranodon[MHB]), Eule, Falke, Quetzalcoatl[SS1], Riesengeier[MHB III], Roch[MHB], Schreckensfledermaus[MHB]	Dodo, Drossel, Eule, Falke, Fischadler, Fledermaus, Papagei, Rabe, Rhamphorhynchus, Schneckenmilan, Tukan
Zweibeiner (Hände)*	Alle Ausrüstungsplätze	Menschenaffe, Pavian	Affe
Zweibeiner (Klauen/Pfoten)*	Augen, Brust, Gürtel, Hals, Handgelenk, Ring, Rüstung, Schultern, Stirn	Dinosaurier (Allosaurus[MHB II], Deinonychus, Iguanodon[MHB III], Pachycephalosaurus[MHB II], Parasaurolophus[MHB], Spinosaurus[MHB III], Tyrannosaurus[MHB], Velociraptor), Känguru[MHBIII]	Dinosaurier (Compsognathus)

Sample file

Authors• Amanda Hamon, Philip Minchin, Jason Nelson, Patrick Renie, Owen K.C. Stephens und Christina Stiles

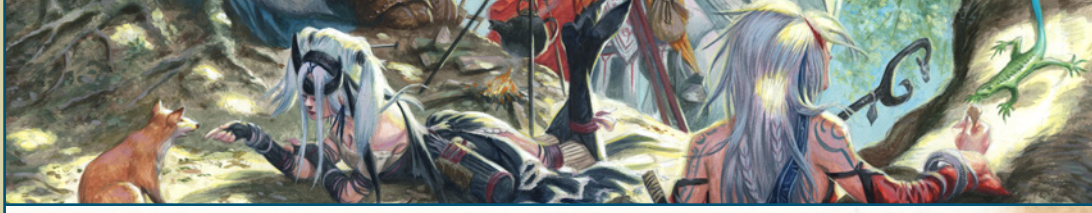
Cover Artist• Emily Fiegenschuh
Interior Artists• Ralph Horsley, Tim Kings-Lynne, Sara Otterstatter, Roberto Pitturru und Ben Wootten
Creative Director• James Jacobs
Editor-in-Chief• F. Wesley Schneider
Senior Editor• James L. Sutter
Development Leads• Patrick Renie und James L. Sutter
Editing• Judy Bauer, Logan Bonner und Christopher Carey
Editorial Assistance• Jason Bulmahn, Adam Daigle, Ryan Macklin, Mark Moreland, Stephen Radney-MacFarland und Sean K Reynolds
Senior Art Director• Sarah E. Robinson
Graphic Designers• Sonja Morris und Andrew Vallas
Production Specialist• Crystal Frasier
Publisher• Erik Mona
Paizo CEO • Lisa Stevens
Chief Operations Officer• Jeffrey Alvarez
Director of Sales• Pierce Watters
Sales Representative• Adam Lovell
Marketing Director• Jenny Bendel
Finance Manager• Christopher Self
Staff Accountant• Kunji Seda
Chief Technical Officer• Vic Wertz
Senior Software Developer• Gary Teter
Campaign Coordinator• Mike Brock
Project Manager• Jessica Price
Customer Service Team• Cosmo Eisele, Erik Keith und Sara Marie Teter
Warehouse Team •Will Chase, Michael Kenway, Matt Renton, Jeff Strand und Kevin Underwood
Website Team• Ross Byers, Liz Courts, Lissa Guillet und Chris Lambertz

Deutsche Ausgabe • Ulisses Spiele GmbH
Originaltitel • Animal Archive
Übersetzung • Ulrich-Alexander Schmidt
Lektorat und Korrektorat • Anne-Janine Naujoks-Sprengel, Ralph Schäfer
Layout • Christian Lonsing

AUF DEM TITELBILD



Lini und ihr treuer Leopard Droogami müssen die Tiere des Waldes im Kampf gegen Emily Fliegenschuhs monströsen Troll zu Hilfe holen.



INHALTSVERZEICHNIS

Für deinen Charakter	2
Überblick	4
Völker und Tiere	5
Archetypen für SC	6
Tricks	8
Vertraute	10
Ausrüstung für Tiere	12
Tiere erwerben	14
Tiere der Inneren See	16
Talente für Tiere	18
Archetypen für Tiere	20
Intelligente Tiere	22
Zauber	24
Magische Gegenstände	26
Neue Tiergefährten	28
Neue Vertraute	30
Vorschau	32
Ausrüstungsplätze bei Tieren	Innencover Vorderseite
Götter und Tiere	Innencover Rückseite

Sample file

QUELLENVERWEISE

Dieser Band verweist auf die folgenden Pathfinderprodukte, welche zu seiner Nutzung nicht zwingend erforderlich sind:

Expertenregeln	EXP	*Ausbauregeln II: Kampf*	ABR II
Monsterhandbuch	MHB	*Ausbauregeln III: Völker*	ABR III
Monsterhandbuch II	MHB II	*Ausrüstungskompendium*	ARK
Monsterhandbuch III	MHB III	*AP Schlangenschädel 1*	SS1
Spielleiterhandbuch	SLHB	*AP Unter Piraten 1*	UP 1
Ausbauregeln: Magie	ABR	*AP Unter Piraten 5*	UP 5

Dieses Abenteuer ist mit der Open Game License (OGL) kompatibel und kann für das Pathfinder Rollenspiel oder die Edition 3.5 des ältesten Fantasy-Rollenspiels der Welt benutzt werden.
Product Identity: The following items are hereby identified as Product Identity, as defined in the Open Game License version 1.0a, Section 1(e), and are not Open Content: All trademarks, registered trademarks, proper names (characters, deities, etc.), dialogue, plots, storylines, locations, characters, artwork, and trade dress. (Elements that have previously been designated as Open Game Content or are in the public domain are not included in this declaration.) **Open Content:** Except for material designated as Product Identity (see above), the game mechanics of this Paizo game product are Open Game Content, as defined in the Open Game License version 1.0a Section 1(d). No portion of this work other than the material designated as Open Game Content may be reproduced in any form without written permission.
Pathfinder Player Companion: Animal Archive © 2013, Paizo Inc. All Rights Reserved. Paizo, Paizo Inc., the Paizo golem logo, Pathinder, Pathinder Society, and GameMastery are registered trademarks of Paizo Inc.; Pathinder Adventure Card Game, Pathinder Adventure Path, Pathfinder Campaign Setting, Pathfinder Cards, Pathfinder Flip-Mat, Pathfinder Map Pack, Pathfinder Module, Pathfinder Pawns, Pathfinder Player Companion, Pathinder Roleplaying Game, Pathinder Tales, and Rise of the Runelords are trademarks of Paizo Inc. Deutsche Ausgabe © 2015 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.

Ulisses Spiele GmbH
Industriestr. 11 | 65529 Waldems
www.ulisses-spiele.de
Art.-Nr. : US52025
ISBN 978-3-95752-054-8

Paizo Inc.
7120 185th Ave NE, Ste 120
Redmond, WA 98052-0577
paizo.com

FÜR DEINEN CHARAKTER

Jedes Pathfinder-Handbuch enthält etwas für deinen Charakter. Dieser Band enthält das Folgende:

SCHWERPUNKTE

Dieses Handbuch behandelt Optionen, die sich insbesondere an Charaktere der folgenden Klassen richten; dazu kommen Elemente, die bei jedem Charakter genutzt werden können.

Druiden

Neben neuen, tierbezogenen Zaubern (Seite 24), neuen Tiergefährten (Seite 28), neuen magischen Gegenständen (Seite 26) und neuen Ausrüstungsgegenständen (Seite 12) für ihre Gefährten können Druiden ihren Gefährten neue Tricks beibringen (Seite 8) oder sie für diverse Situationen ausbilden.

Hexenmeister

Wie Magier können Hexenmeister mit der Arkanen Blutlinie einen Vertrauten wählen, so dass alles in diesem Band, was auf Magier zugeschnitten ist, auch solche Hexenmeister betrifft.

Magier

Die in diesem Band enthaltene Aufstellung aller aktuell möglichen Vertrauten (Seite 10) enthält ein paar neue Optionen und soll die Wahl des Vertrauten erleichtern. Hinzu kommen Zauber (Seite 24), Archetypen (Seite 20) und magische Gegenstände (Seite 26), um diese Vertrauten widerstandsfähiger und nützlicher zu machen.

Ritter

Man sieht einen Ritter nur selten ohne sein Reittier. Dieser Band ermöglicht es einem tapferen Ritter, sein Reittier mittels neuer Tricks (Seite 8), Ausrüstungsgegenstände (Seite 12), magischer Gegenstände (Seite 26) und anderer Dinge noch eindrucksvoller zu machen.

Waldläufer

Waldläufer erhalten dieselben Vorteile wie Druiden, da sie sich aber weniger auf Zauber konzentrieren, sind die neuen Tricks und Archetypen für sie von größerer Bedeutung.

FÜR ALLE CHARAKTERE

Klassen wie Druiden, Magier und Ritter erhalten ihre eigenen Tiergefährten, Vertrauten oder Reittiere als Klassenmerkmale. Die meisten anderen Klassen sind dagegen als Einzelgänger angelegt. Dieser Band erhält einige Optionen für Charaktere, die normalerweise keine tierischen Verbündeten erhalten, unabhängig von Hintergrund oder Klasse.

Neue Archetypen für Barbaren und Schurken (Seiten 6-7) ermöglichen diesen Charakteren die Unterstützung besonderer tierischer Partner, durch welche solche Charaktere zu unglaublichen Betrügern oder brutalen Bluthunden werden können.

Ein SC muss aber seinen wilden Gefährten nicht immer mittels alternativer Klassenmerkmale erlangen – auf den Seiten [illegible] findest du eine umfangreiche Auflistung an Tieren, welche von gewöhnlichen Händlern oder auf dem Schwarzmarkt erworben werden können. Angehörige anderer Klassen können vom Erwerb eines Tieres profitieren, egal ob es sich um ein diskretes und bescheidenes Stachelschwein oder einen auffälligen Schreckensbären handelt.

Charaktere, welche sich tierische Helfer zulegen, aber nicht bestimmten Klassen folgen oder entsprechende Fertigkeiten trainieren wollen, könnten von Zaubern (Seite 24-25) und magischen Gegenständen (Seite 26-27) wie dem *Halsband des Gehorsams* oder dem *Zepter des Abrichtens* profitieren.

Um die Auswahl zu erleichtern, welches Tier sich ein Charakter zulegen könnte, findest du auf Seite 5 Einzelheiten, welche Tiere von den unterschiedlichen Völkern bevorzugt werden. Und so wie jedes Volk seine Lieblingstiere hat, gilt dies auch für Götter und Religionen (siehe Umschlaginnenseite hinten). Gehe auf Nummer sicher, dass deine Wahl auch zum Hintergrund deines Charakters passt.

Sample file

FRAGE DEINEN SL

Mit Hilfe der folgenden Fragen kannst du das Optimum aus diesem Handbuch herausziehen:

1. Macht die Wahl meines Vertrauten, Reittiers oder Tiergefährten Sinn bei unserer Kampagne oder wäre eine andere Tierart sinnvoller?
2. Wie ist die öffentliche Meinung zu meinem Tier? Ist es in Städten oder Gasthäusern willkommen? Wie vertraut sind die Leute mit solchen Tieren?
3. Kontrolliere ich mein Tier im Kampf, so wie ich meinen SC kontrolliere, oder wird es als NSC unter der Kontrolle des SL behandelt?

REGELINDEX

Dieses Handbuch enthält zahlreiche neue Regeln in den entsprechenden Abschnitten (siehe Inhaltsverzeichnis). Der folgende Kurzindex führt die über den Band verteilten Archetypen auf; mit einem Sternchen (*) markierte Archetypen sind für Tiergefährten und Vertraute statt für SC gedacht:

Archetyp	Seite
Diener*	21
Dompteur	7
Infiltrator*	21
Jagdmeister	6
Leibwächter*	20
Plünderer*	21
Renner*	20
Streitross*	20
Totemtier*	20
Wilder Tiermeister	6

Wusstest du...?

Der einzige Tiergefährte aus einem Pathfinderprodukt mit eigenem Account und Avatar im Paizoforum ist Mordimor Jones, Action Badger, aus Bill Wards Pathfinderromanen.

Bändigerwerkzeuge

Neben den vielen neuen Regeln in diesem Band gibt es noch in anderen Pathfinderprodukten Zauber, Ausrüstungs- und magische Gegenstände, welche für Charaktere nützlich sind, die während ihrer Abenteuer auf Tiere zurückgreifen. Der folgende Index führt einige dieser Gegenstände auf, mit denen die Macht der Tiere, Vertrauten oder Reittiere oder auch der SC, die mit ihnen arbeiten, gestärkt werden kann:

Grundregelwerk	**Seite**
Dreizack der aquatischen Herrschaft	472
Fledermausumhang	505
Hufeisen der Schnelligkeit	511
Hufeisen des Zephyrs	511
Mantaumhang	515
Panflöte des Rattenfängers	518
Pythonzepter	486
Ring der Tierfreundschaft	478
Stecken der Wälder	496
Trickbeutel	526
Zauberstatuetten	529

Ausrüstungskompendium	**Seite**
Bestienkeule	151
Bündnisstein	284
Halsband des Treuen Gefährten	232
Helm des Mammutherrn	250
Heulender Helm	250
Hufeisen der Herrlichkeit	217
Hufeisen der Zerschmetternden Tritte	218
Hufeisen des Nebels	218
Mal der Bindung	219
Nachtmahrhufeisen	219
Obdachbietend (bes. Rüstungseigenschaft)	119
Ring des heiligen Mistelzweiges	173
Schlangengürtel	226
Schlangenreif	271
Steinpferd	316
Trainingsleine	318
Umhang der Huschenden Ratte	269
Umhang des Jägers	269
Zepter des Lehnsherrn	198

Almanach der Kundschafter	**Seite**
Hufeisen der Großen Last	55
Ionenstein (Türkisfarbene Kugel)	45

Handbuch: Völker des Eises	**Seite**
Mammutlanze	29
Pelz der Urzeitlichen Macht	29

Handbuch der Ritter Golarions	**Seite**
Kriegssattel	30
Zaumzeug der Tricks	31

Sample file



„Wenn ein Hund ohne Grund bellt, dann ignoriere ihn. Wenn ein Hund ohne Grund aufhört zu bellen, ziehe dein Schwert."

—Sprichwort der Kellid

ÜBERBLICK ÜBER DIE TIERWELT



Sample file

Tiere sind für jede Zivilisation von Bedeutung: Ohne Lasttiere zum Pflügen der Felder wird die Landwirtschaft sehr viel schwieriger. Ohne schnelle Reittiere, welche die Leute von Ort zu Ort tragen, weiß der durchschnittliche Bürger nicht, was hinter dem Horizont liegt. Hunde bewachen und hüten die Herden, Katzen halten Ungeziefer aus Kornspeichern fern und flinke Vögel tragen Nachrichten zwischen den Ortschaften hin und her.

Dennoch sind Tiere mehr als nur nützliche Werkzeuge – sie können zudem geschätzte Freunde und standhafte Gefährten sein. Viele Kulturen halten Tiere wie Katzen, Hunde, Frettchen oder Schweine als Haustiere oder verehren sie sogar als den Göttern heilig. Die Bande, welche die Leute zu Tieren knüpfen übersteigen ihre reine Nützlichkeit und viele „Herren“ betrachten ihre Kreaturen nicht als Sklaven oder Diener, sondern als Freunde. Und diese Freunde können mittels der richtigen Klassenfähigkeiten oder Ausbildung im Rahmen von Fertigkeitswürfen für Mit Tieren umgehen zu hilfreichen Gefährten für Angehörige jeder Klasse gemacht werden.

Spielercharaktere können tierische Freunde erwerben, welche ihnen auf unterschiedliche Weise bei ihren Abenteuern helfen. Am einfachsten ist es natürlich, eine Charakterklasse zu spielen, welche sich mit der Art von Tier befasst, das dich inspiriert. Suchst du nach einem mächtigen Tiergefährten, der dir durch dick und dünn folgt, Tricks aufführt und im Kampf auf deinen Rücken achtet? Dann willst du einen Druiden oder Waldläufer spielen, da beide das Klassenmerkmal Bund mit der Natur besitzen, das ihnen die Wahl eines Tiergefährten erlaubt. Oder du könntest einen Ritter spielen, welcher automatisch ein Reittier erhält, das ihn in die Schlacht trägt, oder einen Paladin, dessen Göttlicher Bund mit seiner Gottheit die Gestalt eines intelligenten Rosses annimmt, dass ihm im Kampf gegen das Böse hilft.

Tiere sind aber nicht nur Krieger. Suchst du nach einem magischen Tier, welches dir beim Studium der Magie assistiert und Berührungszauber übermittelt? Dann spiele einen Magier oder einen Hexenmeister der Arkanen Blutlinie und erwerbe mittels deiner Arkanen Verbindung einen Vertrauten. Solltest du deine Magie von deinem Vertrauten erhalten wollen, dann spiele eine Hexe, deren Vertrauter als Verbindung zu ihren Zaubern und ihrem Schutzherrn fungiert. Vertraute sind körperlich zwar nicht so machtvoll wie Tiergefährten, können dafür aber leichter in Städte mitgenommen werden und geben oft auch nützlichere Diener oder Spione ab.

Allerdings sind Klassenfähigkeiten nicht der einzige Weg, um an tierische Freunde zu gelangen, welche dir während eines Abenteuers helfen – egal welcher Klasse dein Charakter angehört, es gibt immer noch Möglichkeiten. So mag ein auf dem Marktplatz erworbenes oder aus einer Falle im Wald befreites Tier nicht so nützlich sein wie ein intelligenter Vertrauter oder der Tiergefährte eines Druiden, kann aber immer noch mittels Mit Tieren umgehen zu einem wertvollen Helfer ausgebildet oder mittels Reiten dazu gebracht werden, dich furchtlos in den Kampf zu tragen. Du kannst die Fertigkeit Mit Tieren umgehen nutzen, um einem tierischen Verbündeten beizubringen anzugreifen, zu verteidigen, etwas zu holen, zu suchen, Spuren zu verfolgen oder auch eine Reihe anderer Tricks vorzuführen. Mit einem ausgebildeten Tier erhält deine Gruppe die Fertigkeiten eines Kämpfers, einer Wache, eines Jägers, Arbeiters, Darstellers, Spurensuchers oder anderen Spezialisten, je nachdem welche Tricks du ihm beibringst. Und das Beste dabei: Es arbeitet für Futter und Zuneigung, so dass es niemals zu Streit kommt, wie die Beute aufzuteilen ist!

Völker und Tiere

Jedes Volk zieht bestimmte Tiere anderen vor. Die folgenden Abschnitte sind bei weitem nicht abschließend, enthalten aber Vorschläge hinsichtlich bevorzugter Tiere.

Elfen

Elfen schätzen zugleich Schönheit und Nützlichkeit. Sie glauben, dass heimliche und achtsame Kreaturen wie schlanke Katzen und Raubvögel die besten Gefährten abgeben. Elfische Zauberkundige bevorzugen elegante Katzen, Vögel und manchmal auch Schlangen als Vertraute. Aquatische Elfen freunden sich mit Haien, Delphinen und Oktopussen an.

Kriegstiere: Elche, Hunde, Katzen (Geparden, Leoparden, Löwen, Tiger), Riesenadler, Wölfe, Ziegenböcke

Reittiere: Delphine, Pferde, Riesenadler, Riesenfledermäuse

Tiergefährten: Katzen (Geparden, Leoparden, Löwen, Tiger), Oktopusse, Raubvögel (Adler, Eulen, Falken), Schlangen (Vipern), Schwertwale, Wölfe

Vertraute: Affen, Eichhörnchen, Katzen, Oktopusse, Papageien, Raubvögel (Eulen, Fischadler, Falken), Raben, Schlangen (Vipern, Würgeschlangen), Spinnen

Gnome

Gnome schätzen Kreaturen für ihre Individualität, so dass sie jedes Wesen für sich gesehen interessant finden. Sie wissen, wie sie selbst die stoischsten Kreaturen dazu bringen können, sich zu amüsieren, und suchen stets nach seltsamen und ungewöhnlichen Tieren. Gnome neigen von allen Völkern am ehesten dazu, ihre Haustiere wie Mitgnome zu behandeln und könnten sogar – zum Entsetzen der anderen Gruppenmitglieder - darauf bestehen, sie nach ihrer Meinung zu fragen. Im Grunde könnten sie jede Art von Tier als „Haustier“ halten, selbst wenn sie es kaum unter Kontrolle haben. Es ist nicht ungewöhnlich, einen Gnom mit einer Eselsratte, Abflussspinne, einem Feuerfußfuchs, Affen oder noch seltsameren Tier anzutreffen.

Kriegstiere: Hunde, Schreckensdachse, Schreckenskrokodile, Schreckensvielfraße, Schreckenswildschweine, Wölfe

Reittiere: Kriegsponys, Reithunde Riesenadler, Riesengeckos, Schreckensdachse, Schreckenswiesel, Warane, Wildschweine, Wölfe

Tiergefährten: Affen, Bären, Dachse, Dinosaurier (Deinonychuse, Velociraptoren), Haie, Hunde, Katzen (Löwen, Tiger), Krokodile, Schlangen (Vipern, Würgeschlangen), Wölfe

Vertraute: Affen, Eichhörnchen, Eidechsen, Eselsratten, Feuerfußfüchse, Fledermäuse, Füchse, Gürteltiere, Igel, Katzen, Krabben, Kröten, Raben, Riesenasseln, Schnabeltiere, Schweine, Stinktiere, Tausendfüßler, Tukane, Vipern, Wiesel, Ziegen

Halblinge

Städtische Halblinge schätzen kleine, verstohlene Tiergefährten und Vertraute, welche leicht durch Städte schleichen, Informationen sammeln und allein zurechtkommen können. In der Wildnis lebende Halblinge dagegen freunden sich oft mit weitaus größeren Tieren an, welche ihnen als Reittiere und Beschützer dienen können. Halblinghaustiere sind meistens kleine, schlaue Kreaturen wie Katzen, Mungos, Raben, Ratten oder Wiesel.

Kriegstiere: Hunde, Katzen (Löwen, Tiger), Warane, Wölfe

Reittiere: Kriegsponys, Reithunde, Warane, Wildschweine

Tiergefährten: Dachse, Hunde, Katzen (Geparden, Leoparden), Ponys, Riesenfrösche, Wölfe

Vertraute: Eichhörnchen, Fledermäuse, Igel, Katzen, Kröten, Mungos, Raben, Ratten, Scharlachspinnen, Schildkröten, Schlangen (Vipern), Schweine, Skorpione, Tausendfüßler, Wiesel, Ziegen

Menschen

Menschen haben weit abweichende Vorstellungen davon, was an einem Tier besonders ist. Zu ihren bevorzugten Tieren gehören aber Hunde, Katzen und Ratten. Seefahrer bevorzugen Tiere, welche an Bord von Schiffen leben oder im Wasser mit solchen Schritt halten können.

Kriegstiere: Affen, Bären, Elefanten, Hunde, Mammuts, Wölfe und ihre Schreckensvarianten

Reittiere: Esel, Kamele, Maultiere, Pferde

Tiergefährten: Affen, Bären, Hunde, Katzen (Geparden, Leoparden, Löwen, Tiger), Krokodile, Pferde, Ponys, Vögel (Adler, Eulen, Falken), Wölfe

Vertraute: Affen, Fledermäuse, Füchse, Katzen, Kröten, Ratten, Schildkröten, Schlangen (Würgeschlangen), Vögel (Eulen, Falken, Papageien, Raben)

Orks und Halb-Orks

Orks bevorzugen zähe, kräftige Tiergefährten – wilde Kreaturen, welche Gegner mit Zähnen, Klauen oder Hauern in Stücke reißen können. Oft nutzen sie Urzeittiere als lebende Kriegsmaschinen, denen sie zuweilen auch primitive Rüstungsteile dauerhaft am Leib befestigen. Ihre Vertrauten sind meist listig, gefährlich oder des Tötens nicht wert, z.B. Skorpione, Vipern oder Aaskrähen. Halb-Orks sind weniger wählerisch und freunden sich oft jenen ungeliebten Kreaturen an, welche am Rand der Gesellschaft leben, z.B. Ratten, Fledermäuse, Ungeziefer, wilden Hunden und Katzen oder Raben.

Kriegstiere: Dinosaurier, Schreckenstiere, Urzeittiere (Elefanten, Mammuts, Nashörner, Säbelzahntiger)

Reittiere: Kamele, Pferde, Warane, Wildschweine, Wölfe

Tiergefährten: Bären, Krokodile, Schlangen, Wölfe

Vertraute: Fledermäuse, Raben, Ratten, Schlangen, Skorpione

Zwerge

Zwerge schätzen starke, unermüdliche und unabhängige Tiere, die ihnen bei der Arbeit helfen. Die Tiere müssen nicht ästhetisch gefallen, da Zwergen die Arbeitsleistung und Ergebnisse wichtiger sind als äußerliche Schönheit. Sie bevorzugen Tiere mit einem starken Sinn für Treue, aber auch solche mit kräftigen Rücken oder Beschützerinstinkten. Wenige Zwerge befassen sich näher mit Vögeln, da ihr Volk von Natur aus dem Himmel und seinen Kreaturen misstraut. Die meisten bevorzugen „vernünftige“ grabende Kreaturen – am besten pelzig oder felltragend – und halten sich oft Dachse, Ratten und Wiesel als Haustiere.

Kriegstiere: Bären, Löwen, Wildschweine, Wölfe und die Schreckensvarianten davon.

Reittiere: Esel, Kamele, Maultiere, Pferde, Riesengeckos, Riesenkragenechsen

Tiergefährten: Bären, Dachse, Gürteltiere, Hunde, Katzen (Löwen), Riesenkäfer, Riesentausendfüßler, Wildschweine

Vertraute: Eselsratten, Fledermäuse, Igel, Katzen, Kröten, Ratten, Wiesel, Ziegen

Sample file